

DAFTAR ISI

ABSTRAKT	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN 1	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kosakata	6
1. Definisi Kosakata	6
2. Jenis Kata	7
a. Verba	16
b. Adjektiva.....	17
c. Nomina	19
B. Teknik Permainan dalam Pembelajaran Kosakata	20
1. Teknik Pembelajaran.....	20
2. Teknik Pembelajaran Kosakata	21
3. Teknik Permainan	23
4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan	24
5. Teknik Permainan <i>ABC-König</i>	26
6. Langkah-Langkah Pembelajaran Kosakata dengan Permainan <i>ABC-König</i>	28
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Hipotesis.....	31

Hesti Sulastri, 2014

Penggunaan Teknik Permainan Abc-König Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Metode Penelitian	32
B. Variabel Penelitian	32
C. Tempat dan Waktu Penelitian	33
D. Populasi dan Sampel	33
E. Instrumen Penelitian	33
F. Teknik Pengumpulan Data	34
G. Teknik Pengolahan Data	34
H. Prosedur Penelitian	35
I. Hipotesis Penelitian	36
BAB IV DESKRIPSI DATA DAN HASIL PENELITIAN	37
A. Deskripsi Data	37
1. Penguasaan Kosakata Siswa Sebelum Penerapan Teknik Permainan <i>ABC-König</i>	37
2. Penguasaan Kosakata Siswa Setelah Penerapan Teknik Permainan <i>ABC-König</i>	37
B. Uji persyaratan Analisis	37
1. Uji Normalitas	38
2. Uji Homogenitas Variansi Data <i>Pretest</i> (X) dan <i>Posttest</i> (Y) ...	38
3. Uji Signifikansi Data <i>Pretest</i> (X) dan <i>Posttest</i> (Y)	38
4. Pengujian Hipotesis	39
C. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	39
1. Perlakuan Pertama	40
2. Perlakuan Kedua	41
3. Perlakuan Ketiga	42
D. Pembahasan Hasil Penelitian	42
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	44
A. Simpulan	44
B. Saran	45

DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.....	49
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	140